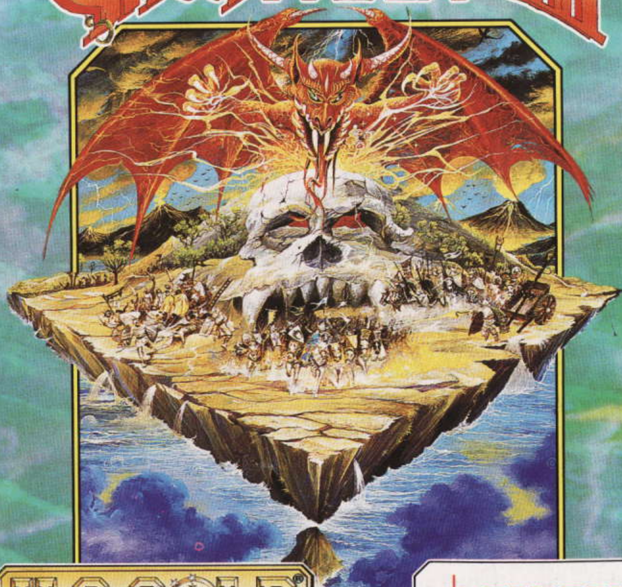
INSTRUCTION MANUAL

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

GAUNTLET III™



U.S. GOLD®

TENGEN

GAUNTLET*™ III

First there was Gauntlet™, a dangerous adventure against powerful adversaries.*

Then there was Gauntlet™ II, the challenging expedition to cleanse a mighty dungeon of its terrible inhabitants.*

Now comes GAUNTLET™ III - the Final Quest.*

The whole island of Capra is emperilled by the powerful Lord of Decay, Capricorn, who threatens to unleash the most awesome war. Only the bravest adventurers can halt him... if they're lucky.

THE FINAL QUEST

The ancient World of Gauntlet has many mysteries and dangers. Amidst its storm-tossed oceans, legends speak of one land which surpasses all others - Capra, home of the Eight Kingdoms, Island of Magnus the Wizard-Peacekeeper.

Capra has seen many wars in its history, fought between the denizens of its lands, mountains and forests. Death and misery wrought their harvests, and there appeared no end in sight to the suffering and agony. Then, several centuries ago,

a Wizard came, to counsel the rulers of those Kingdoms which remained, and bring them to peace. When all disputes were solved, and the borders redrawn, the Wizard said thus:

"I have brought peace, and peace there shall remain. From each of the remaining Kingdoms, I shall take a small portion, and thereof make my own Kingdom, the Kingdom of Magic. I shall build Gates there, between this world and the dark dimensions which would devour it. Then let this be my Law, the Law of Magnus the Wizard-Eternal, the Wizard-Peacekeeper. Should there be war ever again between the Kingdoms of this land, then shall those Gates be opened, and all the foul creatures of darkness let forth. This be the Final Peace; for if it is broken, all Capra will be at the mercy of the devourers."

The Kingdoms' rulers had little choice but to accept this truce, and so it was agreed - seven Kingdoms should become eight. In the wake of this agreement, peace came at last to Capra. It prospered, and creatures who were once enemies became friends. For three centuries, all was well. Then the Velcrons came.

Legends spoke of sleek war-galleys that skimmed the boiling oceans, and others of vast caves that broke open on the surface of the land. Whatever their origin, the Velcrons were the servants of those grim entities who chafed behind the Gates. Their purpose was singular, to bring the Eight Kingdoms to mad war once more, and cause all to be extinguished.

Insidious and lore-wise, the Velcrons sowed seeds of doubt and mistrust in the peoples of Capra. They brought the spectre of violent death back to the land, and gave false counsel to Kings and Nobles. Finally, they achieved their aim. For one brief week - before fear and reason combined cried hold - the armies of the Tree Kingdom marched against those

of the Swamp Lands. Quickly, the other Kings rushed to establish peace once more, casting anxious eyes towards the Magic Kingdom, fearing the worst. When, for a while, there was no sign of the horrors foretold, all gave thanks to the Gods for their deliverance.

But, as the months went by, a curse descended on the land. The rivers which flowed out from the Magic Kingdom became foul, polluted and lifeless. New courses evolved, spreading more of the killing ooze. And the wind, wherever it blew, carried the stench of decay and death.

Those brave enough to venture within the Magic Kingdom - at least those few who returned - spoke of a new King there, a being whose flesh was studded with the features of those he had devoured; a being of corruption. He was known as Capricorn, and - somehow - he had made Magnus his captive, and taken his throne. Wise men deliberated and came to their conclusions. During the brief hours of madness that had almost brought two Kingdoms to war, this being had passed the Gates. Capricorn was the harbinger of doom.

Thus Capra encompassed its ruin. Crops failed. Pestilence ensued. The poor were struck down by Disease and Plague. Worse, though, the peoples of the Eight Kingdoms began to whisper hatred against each other once more, and plots were hatched for war!

So the call has come to the bravest champions of all Capra. Eight are now gathered for this, the greatest challenge in the Gauntlet saga. Will they prevail against Capricorn, and drive back his hordes beyond the Gates? Can they prevail, even though the very food they eat may be poisoned, even though there are few they dare trust? For the sake of all Capra, we must hope so...

THE HEROES

THOR, THE WARRIOR



Of all men, none are mightier than Thor, the Warrior. He hails from the Volcanic Kingdom, a fierce, inhospitable place, which moulds great fighting-men. For a decade, his mighty battle-axe has struck aside the enemies of Capra, and pursued those who would fracture the fragile peace the island enjoys. Possessed of thunderous endurance and a strength matched by none, Thor's grim battle-charge strikes fear into all!

ARMOUR: - Tough Skin (Excellent)
SHOT POWER: - Throwing Axe (Good)
HAND-TO-HAND: - Battle Axe (Excellent)
MAGIC: - Poor
SHOT SPEED: - Poor

THYRA, THE VALKYRIE



The Valkyries' Kingdom is the Lost City, a drowned land in which only those possessed of great strength and magical power survive. Thyra is one such. Many years ago, she left her home to go forth in search of adventure and treasure. Of all the Valkyries there have ever been, none has been more vaunted than copper-skinned Thyra; her gleaming sword and rune-carved shield have carved a path throughout Capra. She is a legend, even among her own people.

ARMOUR: - Shield (Excellent).
SHOT POWER: - Dagger (Poor)
HAND-TO-HAND: - Sword (Good)
MAGIC: - Poor
SHOT SPEED: - Good

MERLIN, THE WIZARD



Few have studied under Magnus, and of them none was a greater adept than Merlin. During his time in the Magic Kingdom, he learned almost everything his Master could teach him. He also came to understand that magic could not master every situation, and left his studies at the last to travel the world in search of other secrets. Now, added to his arcane knowledge are great fighting skills and vast courage.

ARMOUR: - None (Poor).
SHOT POWER: - Spells (Poor)
HAND-TO-HAND: - Dagger (Poor)
MAGIC: - Excellent
SHOT SPEED: - Excellent

QUESTOR, THE ELF



Once the elves were a race apart, living in what is now the Forest Kingdom and along the shores of the Sea Kingdom. But the ancient wars destroyed this proud people, and scattered them throughout Capra. Slowly, their isolated villages died off, and by the time peace came, they were already beyond all hope. Questor became the last of his people a decade ago, when he burned his home in the Forest, along with the bodies of his family and friends, killed in ambush.

ARMOUR: - Leather (Good).
SHOT POWER: - Bow (Poor)
HAND-TO-HAND: - Dagger (Poor)
MAGIC: Poor
SHOT SPEED: - Excellent

PETRAS, THE ROCKMAN



As the first men were said to be made from clay, so came to Capra a race of living rock, who made their home in mountain eyries, and lived their millenia-long lives in peace. But during the wars that shook the island, even their remote homes were not safe, and they were forced to defend themselves. Now, their warriors are among the most feared of all, and Petras is first among them, a giant of living granite.

ARMOUR: - Hard Skin (Excellent).
SHOT POWER: - Rocks (Good)
HAND-TO-HAND: - Stone Club (Excellent)
MAGIC: - Poor
SHOT SPEED: - Poor

DRACOLIS, THE LIZARD MAN



Once, Dracolis was a thief and renegade, despised for his sly ways, as are many of his Swamp-dwelling people. After escaping prison, Dracolis turned over a new leaf, and has been a friend to the poor ever since. Some say he can afford to be, since he always seems to know where there is treasure to be found, and his greatest acts of bravery have always been followed by a healthy increase in his bank balance...

ARMOUR: - Chain (Good).
SHOT POWER: - Fire (Good)
HAND-TO-HAND: - Dagger (Poor)
MAGIC: - Poor
SHOT SPEED: - Moderate

BLIZZARD, THE ICE MAN



What motivates this redoubtable warrior, who can say? His crystalline face betrays no emotion, nor does he ever show fear or doubt. Instead, he is always in the forefront of the fight against evil, a warrior dedicated to destroying those who would break Magnus' Peace. His greatest weapon is the long-knife he carries permanently, the slightest touch of which chills an enemy to the bone...

ARMOUR: - Ice-hard Skin (Excellent).
SHOT POWER: - Frost (Poor)
HAND-TO-HAND: - Dagger (Poor)
MAGIC: - Poor
SHOT SPEED: - Excellent

NEPTUNE, THE MERMAN



The Mermen of the Sea Kingdom, a proud and haughty people were involved in many of the wars before Magnus came. Since the Peace, however, they have recognised their faults. It is now part of their tradition that each Prince of the Blood should journey among the other lands, to understand their peoples, and bring them aid where he can. Neptune, the greatest of all Princes, made such a journey, and never returned from it. To him, the best way he can serve his people is to destroy their enemies far from the wind-swept waters of their homeland.

ARMOUR: - Robes (Poor).
SHOT POWER: - Spell (Excellent)
HAND-TO-HAND: - Trident (Poor)
MAGIC: - Poor
SHOT SPEED: - Good

THE KINGDOMS

THE TREE KINGDOM

The Tree Kingdom was founded by the tree-dwellers of the great forests. These creatures are normally peaceful, keeping small herd animals in pens on the ground, and gathering fruit and nuts, but the contagion from the Magic Kingdom has spread among them. Even some of the plants have now taken on a sinister new form, and the Emerald Crawlers which infest the land are deadly.

The center of Capricorn's malice in this land is a vast graveyard, within which there is an ancient temple. Somewhere within lies the means to defeat Capricorns' minions in the forests, if only it can be found...

THE MOUNTAIN KINGDOM

High above a yawning abyss, fragile pathways and swaying bridges wind their way to the heart of the Mountain Kingdom. There, it is said, lies a great treasure. For many who have walked these paths before, that treasure was the passport to death. For the Heroes of Gauntlet, it leads to the defeat of Capricorn in this part of Capra.

But it is a dangerous road. Stirred by necromancers and the accursed Velcron, ghosts, zombies will rise up to attack. This is a land to be hurried through, for those who stay for but a little while remain forever.

THE SWAMP KINGDOM

The Swamp Kingdom is an inhospitable region Only those who know all its intricate paths and secret ways can hope to survive long, for the marshes are deadly, and inhabited with foul, pestilence-infected creatures. Worms, Emerald Crawlers, Plague Dogs and others prey on those who stray from the islands.

Deep within the Swamp is a Palace, wherein the people of this dank place have stored their greatest treasures. Among them, it is said, is the third part of the key to Capricorn's defeat. However, there is also much danger here, particularly where Death stalks the corridors.

THE VOLCANIC KINGDOM

Of all the terrors Capricorn has unleashed upon Capra, the greatest of all are the Fire Dragons. In this land above all they have made their home, and bar the way to success.

The Volcanic Kingdom is a violent place, where the magma from the world's core erupts onto the face of the planet, killing everything it touches. The Lizard Men who dwell here made their living by hunting for precious stones among the cooling magma, and riches are there for the taking. But the Fire Dragons covet the treasures of the Volcanic Kingdom for themselves, and will not easily part with it.

THE SEA KINGDOM

This Kingdom's treacherous coasts and sand-bars have brought many ships to grief. Wrecks dominate the landscape. Equally tragic is the sight of the great ruined city of the

Mermen, who ruled the seas about Capra during the Age of Wars, but have suffered greatly at the hands of the Velcrons.

Throughout their realm, the influence of Capricorn's minions can be felt. Beneath the sand there lurks the mutated sea-weed known as Quickvine. Jellyfish stalk along the beaches, and Sharkmen, the most deadly of all the creatures of the deep, have brought havoc to the land.

THE LOST CITY

The Lost City stands abandoned and shunned by all. Only fool-hardy treasure-seekers have dared to enter, and few of them have returned. Those that did spoke of its guardian statues, the many traps and snares for the unwary, and its new citizens - Rock Vines, Sorcerers, Plague Dogs and Mummies.

Once this City was a shining jewel, and its men of science and learning ruled supreme. That is why it was destroyed. Surely the Lost City will provide some part of what is needed for the final victory.

THE ICE KINGDOM

The Bleak steppes and snow-fields of the Ice Kingdom are treacherous and deadly. The inhabitants of these wastelands are equally harmful. Emerald Crawlers scuttle from rock to rock, looking for food, and fierce Dragons use their powerful freezing-breath to trap food. Great sorcerers live here too, seeking the isolation they need to prepare their grim necromancies and wizardry.

The conditions are always cold and difficult, but the hazards of snow, ice and sudden ice-slides can make even

simple travel a nightmare. Whatever clue to the defeat of Capricorn lies here will be dearly earned.

THE MAGIC KINGDOM

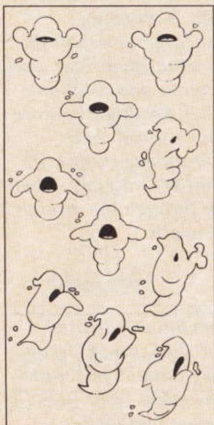
The Kingdom of Magnus, the Wizard-Eternal, is strange indeed. Its people live in gingerbread cottages, and yellow brick roads lead to an endless gallery of entertainments. Finally, he built a fantastic castle, both as monument to the Peace, and as his home.

There he placed the great bar to the dark dimensions, and sealed it with a bronze key and a promise. Should there ever be war on Capra again, the bar would be removed, and all the evil beyond would spill out to consume Capra.

Somehow, this dreadful fate has come to pass, and Capricorn now sits upon Magnus' throne, protected by Sorcerers, Zombies, Worms, Sharkmen and other evils, The Final Quest ends here, in either glorious success, or shattering defeat...

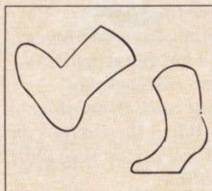
THE MONSTERS

GHOSTS



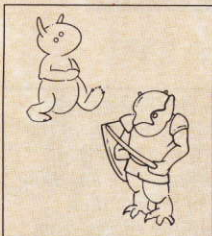
Wherever the Gauntlet adventurers roam, they will find the haunts of the undead. Ghosts will rise from their graves, seeking vengeance on anything that still lives! Even though they disappear after draining energy from their victims, Ghosts are best avoided, or shot at from a distance.

POLTERGEISTS



Minor spirits have also been animated by the presence of the Lord of Decay. Poltergeists have many ways of attacking the living, but it is part of their wicked sense of humour that they enjoy inhabiting large boots, and driving them to kick out at their victims...

EMERALD CRAWLERS



These beasts once lived only in the forests of the Tree Kingdom. Now they hunger for flesh, and can be found in many other places as well. The smaller ones are bad enough, having a dangerous bite. The larger ones, on the other hand, walk virtually upright, and have been given armour and weapons by the Velcrons. They are slightly more intelligent, and have proved their courage in battle. Only one thing still shows their close relationship with the smaller Crawlers - their powerful mandibles, with which they strip through the armour of fallen opponents, to feast on the flesh beneath.

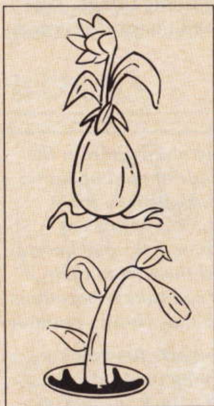
SORCERERS



Legions of Sorcerers have dedicated themselves to serve the Lord of Decay, and they have brought much misery to Capra's innocent peoples. Their fire-spells are deadly, even to a well-armoured opponent.

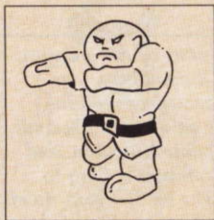
Apprentice sorcerers wear a hooded cowl, and learn the art of walking through walls. Once they have mastered this art, they become Mages, and wear a pointed hat in recognition of their rank. Sorcerer-Mages can teleport, seeming to appear and disappear at will, firing their bolts of plasma and then vanishing again. When they attack en masse, it is difficult to be sure how many there are as they shift from place to place faster than a man can blink.

KILLER PLANTS



Throughout Capra, there are huge plants which feed on unwary travellers. The Gauntlet Heroes are high on their list of favorite foods! The Venus Man Trap waits for its victim to come close enough, then strikes with great speed. Several types of deadly Vines can actually move across - or through the ground, and coil around their prey. Quickvine actually kills its victims by pulling them under the sand of the Sea Kingdom and drowns them there. Ice Vines, on the other hand, strike by suddenly thrusting icicle-like fronds through the ground when they sense the warm presence of prey. Other types of Vine are equally deadly...

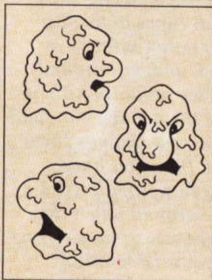
ZOMBIES



Capricorn has awakened many re-animated bodies to plague Capra. Zombies are particularly dangerous since they feel no pain, and have to be completely destroyed before they are defeated. Even more grisly are those who never rise from the ground, but who reach up with clawing hands, trying to drag the living into the grave... There are many Zombies in the Mountain and Swamp Kingdoms, and in the Magic Kingdom, close to the source of Capricorn's power.

In the Mountain Kingdom, Capricorn has also raised the most villainous criminals of bygone ages, who return to this dimension filled with a deep hatred for all living things. The touch of death remains on all Mummies, and their talons cause terrible wounds.

MUD MONSTERS



Foul creatures have risen up from the earth of Capra, made of mud or snow. What motivates such beings, what drives them to attack creatures of normal flesh and blood, no-one knows. Nothing dissuaded them from their purpose, and they can take tremendous punishment before they finally crumble.

They attack in a bizarre fashion by firing off small, living parts of themselves, which attack the victim and feed on his flesh until they are gorged, and return to the host body.

DRAGONS



When the first humans came to Capra, the Dragons were hunted into near-extinction. Only two types remain. Fiery Dragons live amidst the fire and magma of the Volcanic Kingdom, and their fiery breath can turn a Hero to ashes in seconds. The Ice Dragons dwell in the remotest parts of the Kingdom of Ice, and their breath is so cold it turns flesh and blood into fragile crystal. In the earlier Gauntlet Quests, Dragons were

often found blocking vital passages, their awesome power capable of slaying the greatest Hero in a single moment. Now, in the open air, they are even more fearsome. Who can stand against such beasts?

WORMS



Spawned in the depths of the world, Worms are hideous creatures with a ravenous appetite. Worms relish the prospect of a complete snack on two legs, and many men have turned to jelly when faced with such a grim death.

And, if the ordinary Worm evokes such fear, imagine the terrifying aspect of the semi-liquid Lava Worm, as much magma as flesh. Their hot clutches are something no sane man would ever wish to fall into...

BARBARIANS



Armed with crude spears, these poor wretches have been possessed by Capricorn. Nothing human remains within them, and they fight like automatons, capable only of killing or being killed.

CRABS



The Giant Crab has been given a new lease of life by the pollution Capricorn has unleashed into the seas around Capra. Bolder now than ever before, they have been sighted further and further inshore, scuttling in to attack with their deadly claws.

JELLYFISH



Another sea creature which has become more dangerous since the advent of Capricorn is the Jellyfish. It's deadly sting has always been feared - it can pierce even the toughest armour. However, Jellyfish have never existed in such numbers before now, and have never been so hateful towards mankind.

PLAGUE DOGS



These are huge mastiffs, with matted, patchy green fur, and they carry a host of vile contagions. Immune to all disease themselves, they are still victim to a particular madness, and become frenzied with blood-lust when they attack.

PIXIES



Pixies have always enjoyed taunting the inhabitants of the Eight Kingdoms, being keenly fond of tricks and senseless pranks. Small and fast-moving, Pixies are hard to defeat. They avoid direct combat, preferring to ambush their victims. Woe betide those who fall helpless into their hands, for the Pixie takes the greatest delight in torturing their captives before they find release in death...

SHARKMEN



Sharkmen are the cruellest, most senseless killers in the world. They fought many wars until they were finally defeated, and the Sharkmen have not forgotten the shame of that defeat. Capricorn has offered them the chance to be great once again. Some serve him directly in the Magic Kingdom, others have made their way to the Sea Kingdom, to renew the struggle.

They know the art of many weapons, but the true killing-pleasure for a Sharkman comes only when he can bring those endless rows of razor-sharp teeth into action. The Blood Kiss of a Sharkman is something few survive.

DEATH



The Velcrons are a race accursed. Their meddlings in best-forgotten arcane rituals have brought misery to millions, but - in many ways - they themselves suffered the worst. Once they were tall warriors, but their experiments with dark magic extinguished their strength. Then, one final mad experiment taught them how to suck the very life-force from other beings, and how to teleport to the dark dimensions instantly, to rest and feed on that which they had stolen.

The Velcrons are the greatest of all Capricorn's allies. They are immune to all physical challenge - only magic can dissolve them. Their touch is Death and by that name they are also known. It is only to be expected that Capricorn will have many Velcrons guarding the most precious of his possessions.

THE TREASURES

Though the Final Quest is filled with dangers, some aid can be found along the way. Chiefly, of course, the Heroes must have Food to survive, but the path to victory is made all the easier if they can find the magical aids which exist in profusion on Capra.

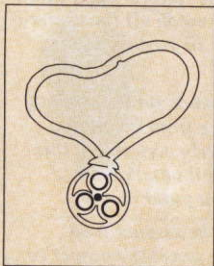


Capran magic depends for its potency on distilled essence from the dark dimensions. Properly concocted, this essence loses its evil power, and becomes a tool of a purer magic.

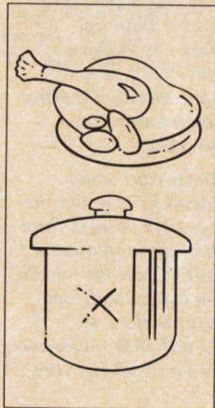
Alchemists brew the essence into potions, and these grant the power to cast great magics. Of course, one trained in the lore of magic will make better use of this power than one untrained. The potion can either be drunk, for maximum effect, or just destroyed, so that the distilled essence acts immediately on whatever creatures are within range.

Capricorn's mad genius has found a way to corrupt some potions, so that they disable anyone who drinks them. On the other hand, there are potions which grant greater powers than normal. By combining arcane essence with other ingredients, such as dragons-wing, alchemists have created Potions which improve a Hero's fighting powers. A Potion concocted from essence and eagle's feathers, for example, grants the user lightning-fast Shot Speed, while another, distilled from essence, lion's blood and turtle shells, can make even a weak fighting man into a mighty warrior.

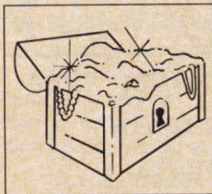
Other potions grant the power to manipulate even greater sums of magical energy, or to fire massive missiles at the foe... These special Potions grant their powers for only a little while, but they are an important aid in the fight against Capricorn, whose agents will seek to destroy them when they can.



Some other powerful magical devices can be found, although the lore about them is not well-known. Once, magical items of great power were commonplace, but they have dwindled over the years. A few may remain to be discovered during the Quest. The most likely to be found are Amulets, inscribed with powerful Runes, carved with a stylus dipped in essence. These Amulets can grant great power - such as Invisibility. Handle them with care!



Of course, no Gauntlet Hero could survive long without regular meals. Endless conflict with the forces of evil can wear down even the strongest frame, and then only a flask of cider or a hunk of meat can revive the mighty. Capra's wealth ensures that there is always plenty of food to revitalise the Heroes. However, it can very easily be destroyed in a fight. Also, Capricorn has added a new and sinister weapon to the armory of those who oppose the Heroes... some of the most enticing meals have been poisoned...



Finally, one thing guaranteed to generate interest is the sight of a Treasure Chest. As they have looted Capra, much of this treasure has found its way into the hands of the Monsters. It is the solemn duty of all Heroes to liberate as much of it as they can.

Many chests are left wide open, and their wealth is free to take. Others are locked, and require the same Keys that open so much else on the island. A locked chest can contain Food, Potions, Treasure... and a great many other things which will be of value. They can also conceal cunning traps - so be warned. The Velcrons themselves take particular delight in hiding within some chests...

This then, is the tale of The Final Quest. At the end of the road, will peace have returned to Capra, or will the triumph of Capricorn be complete? The answer lies squarely in your hands, O Hero. Press FIRE, and the challenge will begin with the word "Welcome..."

GAUNTLET*TM III

Tout a commencé par Gauntlet*TM, une dangereuse aventure contre depuissants adversaires.

Puis il y a eu Gauntlet*TM II, une expédition périlleuse pour débarrasser un formidable donjon de ses terribles occupants.

Voici maintenant GAUNTLET*TM III - la Quête Finale.

L'île de Capra toute entière est en péril car Capricorne, le puissant Seigneur de la Pourriture, menace d'engager la plus terrible des guerres. Seuls les aventuriers les plus courageux ont une chance de réussir à l'en empêcher...

LA QUETE FINALE

Le monde Ancien de Gauntlet est parsemé de dangers et de mystères. Les légendes parlent d'une terre supérieure à toutes les autres et encerclée d'océans secoués par les tempêtes : Capra, terre des Huit Royaumes, Ile de Magnus le Sorcier-Pacificateur.

L'histoire de Capra est ponctuée de nombreuses guerres entre les habitants de ses terres, de ses montagnes et de ses

forêts. La mort et la misère ont fait de nombreuses victimes et rien ne semble annoncer la fin de toutes ces souffrances. Il y a de cela quelques siècles, un Sorcier fit son apparition pour conseiller les seigneurs des Royaumes qui existaient encore et pour leur apporter la paix. Une fois que tous les conflits furent résolus et que les frontières furent redéfinies, le Sorcier prononca ces paroles:

"Je vous ai amené la paix et que la paix demeure. De chacun des Royaumes encore existants, je prendrai une partie et en ferai mon royaume, le Royaume de la Magie. Je construirai des Portails entre ce monde et les dimensions des ténèbres qui le dévoreraient. Que ma loi, la Loi de Magnus, le Sorcier-Eternel, le Sorcier-Pacificateur, soit ainsi. Si la guerre vient à se déclarer de nouveau entre les Royaumes de cette terre, je ferai ouvrir ces Portails et toutes les terribles créatures des ténèbres seront relâchées. Qu'elle soit la Paix Finale; car si elle est rompue, Capra sera entièrement à la merci des prédateurs."

Les seigneurs des Royaumes ne pouvaient qu'accepter cettre trêve et il en fut ainsi. Sept Royaumes allaient en devenir huit. A la lumière de cet accord, la paix fut enfin faite à Capra. L'île prospéra et les créatures qui furent autrefois ennemies devinrent amies. Tout alla bien pendant trois siècles. Puis ce fut l'arrivée des Velcrons.

Certaines légendes parlent de galères écumant les océans bouillonnants et d'autres d'immenses abîmes s'ouvrant à la surface de la terre. Quelle que soit leur origine, les Velcrons étaient les serviteurs des sinistres créatures qui s'impatientaient derrière les Portails. Ils n'avaient qu'un but, provoquer une nouvelle guerre effrénée entre les Huit Royaumes et en causer l'extinction totale.

Grâce à leur malice et à leur connaissance des moeurs des peuples de Capra, les Velcrons réussirent à semer les graines

du doute et de la méfiance dans toute l'île. Ils firent réapparaître le spectre de la mort violente dans tout le pays et donnèrent de mauvais conseils aux Rois et aux Nobles. Ils finirent par réussir à atteindre leur but. Pendant une brêve semaine, avant que la peur et la raison ne puissent les en empêcher, les armées du Royaume des Arbres se mirent en marche contre celles du Royaume des Marécages. Les autres Rois se ruèrent pour tenter à nouveau de rétablir la paix , lançant des regards anxieux vers le Royaume Magique et craignant le pire. Comme les atrocités promises ne se manifestèrent pas pendant un certain temps, ils se mirent tous à remercier les cieux pour leur délivrance.

Mais au fur et à mesure que les mois passèrent, un fléau se mit à s'abattre sur le pays. Les rivières qui sortaient du Royaume Magique furent infectées, polluées et sans vie. De nouveaux sillons se formèrent, répandant encore davantage ce liquide mortel. Et le vent portait avec lui la puanteur de la pourriture et de la mort.

Ceux qui avaient suffisamment de courage pour s'aventurer à l'intérieur du Royaume Magique, du moins les rares qui en revenaient, parlaient d'un nouveau Roi de ce royaume, d'un être dont la chair était marquée des traits de ceux qu'il avait dévorés; un être de corruption. Il était connu sous le nom de Capricorne et, d'une façon ou d'une autre, il avait réussi à capturer Magnus et à prendre son trône. Les sages se mirent à délibérer et à tirer des conclusions. Pendant les quelques heures de folie qui avaient presque amené la guerre entre deux Royaumes, cet être avait réussi à passer de l'autre côté du Portail. Capricorne n'était rien de moins qu'un funeste présage.

Ainsi Capra fut-elle ruinée. Les récoltes furent perdues. Puis la pestilence envahit l'île. Les pauvres tombèrent sous le joug de la Maladie et de la Peste. Pire encore, les peuples des huit royaumes recommencèrent à exprimer leur haine des uns

envers les autres et des complots guerriers furent mijotés!

L'heure des plus courageux défenseurs de Capra est enfin arrivée. Ils sont huit, rassemblés et prêts pour le plus grand défi de la saga de Gauntlet. Arriveront-ils à dominer Capricorne et à renvoyer ses hordes de l'autre côté des Portails? Peuvent-ils arriver à vaincre quand même leur nourriture peut être empoisonnée et que rares sont ceux dont ils ne doivent pas se méfier? Il faut l'espérer, ne serait-ce que pour Capra...

LES HEROS

THOR, LE GUERRIER



De tous les hommes, aucun n'est aussi puissant que Thor, le Guerrier. Il vient du Royaume Volcanique, un endroit terrible et hostile, qui forge de grands combattants. Pendant une décennie, sa puissante hache de combat a vaincu les ennemis de Capra et poursuivi ceux qui voulaient rompre la paix fragile de l'île. D'une endurance et d'une force inégalées, Thor inspire la peur à tous quand il se lance au combat!

ARMURE: - Peau épaisse (Excellente)
PUISSANCE DE TIR: - Lancer de Hache (Bon)
CORPS A CORPS: - Combat à la hache (Excellent)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - Mauvaise

THYRA, LA VALKYRIE



Le Royaume des Valkyries est la Cité Perdue, une terre noyée dans laquelle seuls ceux qui possèdent une grande force et un pouvoir magique peuvent survivre. Thyra en fait partie. Il y a de nombreuses années de cela, elle quitta son foyer pour partir à l'aventure et à la recherche d'un trésor. De toutes les Valkyries de tous les temps, aucune n'était plus vantée que Thyra à la peau de cuivre; son épée scintillante et son bouclier incrusté de runes lui avaient frayé un chemin dans Capra. Elle est devenue une légende, même parmi son propre peuple.

ARMURE: - Bouclier (Excellent)
PUISSANCE DE TIR: - Poignard (mauvais)
CORPS A CORPS: - Epée (Bonne)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - (Bonne)

MERLIN, LE SORCIER



Rares sont ceux qui ont étudié sous la tutelle de Magnus et aucun d'eux n'était un aussi grand adepte que Merlin. Pendant son séjour dans le Royaume Magique, il apprit presque tout ce que son Maître pouvait lui enseigner. Il en vint également à comprendre que la magie ne pouvait pas maîtriser toutes les situations et abandonna ses études pour faire le tour du monde à la recherche d'autres secrets. Maintenant, en plus de son savoir des arcanes de la magie, il est devenu un combattant émérite et a acquis un grand courage.

ARMURE: - Aucune (Mauvaise)
PUISSANCE DE TIR: - Sortilèges (Mauvais)
CORPS A CORPS: - Poignard (Mauvais)
MAGIE: - Excellente
VITESSE DE TIR: - Excellente

QUESTOR, L'ELFE



Autrefois, les elfes étaient une race à part, vivant dans ce qui est maintenant connu sous le nom de Royaume de la Forêt et le long des berges du Royaume de la Mer. Mais les anciennes guerres ont détruit ce peuple fier et l'ont dispersé dans Capra. Lentement, leurs villages isolés se sont éteints et tout espoir était perdu avant même l'avènement de la paix. Questor devint le dernier survivant de son peuple, il y a de cela dix ans quand il brûla sa maison dans la Forêt ainsi que les corps de sa famille et de ses amis, tués dans une embuscade.

ARMURE: - Cuir (Bon)
PUISSANCE DE TIR: - Arc (Mauvais)
CORPS A CORPS: - Poignard (Mauvais)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - Excellente

PETRAS, L'HOMME DE ROC



Tout comme les premiers hommes furent soit-disant moulés dans de l'argile, une race de rocs vivants arriva à Capra et élut domicile dans les montagnes. Ils y vécurent en paix pendant des millénaires. Mais pendant les guerres qui firent trembler l'île, même leurs demeures les plus éloignées n'étaient pas en sécurité et ils étaient forcés de se défendre eux-mêmes. Maintenant leurs guerriers sont parmi les plus craints et Petras est le meilleur, un géant de granit vivant.

ARMURE: - Peau épaisse (Excellente)
PUISSANCE DE TIR: - Rochers (Bons)
CORPS A CORPS: - Massue de pierre (Excellent)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - Mauvaise

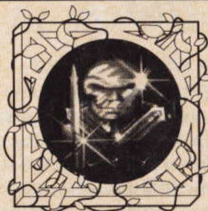
DRACOLIS, L'HOMME LEZARD



Autrefois, Dracolis était un voleur et un renégat, méprisé à cause de sa sournoiserie, tout comme une grande partie de son peuple qui vivait dans les marécages. Après s'être échappé de prison, Dracolis tourna une nouvelle page et se fit l'ami des pauvres. Certains disent qu'il peut se le permettre car il a toujours semblé savoir où trouver un trésor et ses plus grands actes de bravoure n'ont jamais manqué d'être suivis d'une bonne augmentation de son solde bancaire...

ARMURE: - Chaîne (Bonne)
PUISSANCE DE TIR: - Feu (Bon)
CORPS A CORPS: - Poignard (Mauvais)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - Modérée

BLIZZARD, L'HOMME DE GLACE



Qui sait ce qui motive ce redoutable guerrier? Son visage de cristallin ne trahit aucune émotion et il ne montre jamais ni peur ni doute. Il est toujours au premier plan de la lutte contre le mal; guerrier dévoué à la destruction de ceux qui veulent rompre la Paix de Magnus. Son arme la plus puissante est le long couteau qu'il porte constamment sur lui. Le moindre toucher de cette arme peut glacer un ennemi jusqu'aux os...

ARMURE: - Peau dure comme de la glace (Excellente)
PUISSANCE DE TIR: - Gel (Mauvais)
CORPS A CORPS: - Poignard (Mauvais)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - Excellente

NEPTUNE, L'HOMME SIRENE



Les Hommes Sirènes du Royaume de la Mer, un peuple fier et hautain furent impliqués dans de nombreuses guerres avant l'arrivée de Magnus. Depuis la Paix, cependant, ils ont reconnu leurs fautes. Ils ont maintenant comme tradition que chaque Prince du Sang fasse un voyage sur les autres terres pour en comprendre les peuples et leur apporter éventuellement de l'aide. Neptune, le plus grand des Princes, a fait un tel voyage et n'en est jamais revenu. Pour lui, le meilleur moyen de servir son peuple est de détruire ses ennemis loin des eaux agitées de sa terre natale.

ARMURE: - Manteaux (Mauvais)
PUISSANCE DE TIR: - Sortilège (Excellent)
CORPS A CORPS: - Trident (Mauvais)
MAGIE: - Mauvaise
VITESSE DE TIR: - Bonne

LES ROYAUMES

LE ROYAUME DES ARBRES

Le Royaume des Arbres fut fondé par les habitants des grandes forêts. Ces créatures étaient normalement pacifiques, gardant de petits troupeaux d'animaux dans des enclos et ramassant des fruits et des noisettes mais, la contagion du Royaume Magique se répandit jusqu'à eux. Même certaines plantes ont maintenant prit une forme sinistre et les Rampeurs Emeraude qui infestent la terre sont mortels.

Dans ce pays, le centre du diabolisme de Capricorne est un très grand cimetière à l'intérieur duquel se trouve un ancien temple. Le moyen de vaincre les sujets de Capricorne dans les forêts se trouve quelque part à l'intérieur du temple; si seulement il pouvait être découvert...

LE ROYAUME DE LA MONTAGNE

Très haut, au-dessus d'un abîme béant, des chemins fragiles et des ponts tremblants se frayent un passage jusqu'au coeur du Royaume de la Montagne. On dit qu'il s'y trouve un grand trésor. Pour les nombreux êtres qui sont passés par ces chemins, le trésor n'a été qu'un passeport pour la mort. Pour les Héros de Gauntlet, il mène à la défaite de Capricorne dans cette partie de Capra.

Mais la route est dangereuse. Agités par les nécromanciers et le maudit Velcron, des fantômes, des zombies se lanceront à l'attaque. C'est une terre qu'il faut se dépêcher de traverser,

car ceux qui y restent, ne serait-ce que pour un court instant, n'en reviennent jamais.

LE ROYAUME DES MARECAGES

Le Royaume des Marécages est une région hostile. Seuls ceux qui connaissent tous ses chemins compliqués et ses voies secrètes ont un espoir d'y survivre longtemps, car les marécages sont mortels et habités par des créatures horribles, infectées et pestilentielles. Des Vers, des Rampeurs Emeraude, des Chiens de la Peste et autres créatures font leur proie de ceux qui s'éloignent des îles.

Au fin-fond du Marécage se trouve un Palais à l'intérieur duquel le peuple de cet endroit humide a emmagasiné ses plus grands trésors. Parmi eux, dit-on, il y a la troisième partie de la clé menant à la défaite de Capricorne. Cependant, le danger est très présent ici, surtout dans les couloirs arpentés par la mort.

LE ROYAUME VOLCANIQUE

De toutes les terreurs que Capricorne a déchaînées sur Capra, la plus grande de toutes est représentée par les Dragons de Feu. C'est surtout dans cette terre qu'ils ont élu domicile et barrent la route qui mène à la réussite.

Le Royaume Volcanique est un endroit violent où le magma du centre de la terre fait erruption à la surface de la planète, tuant tout ce qu'il touche. Les Hommes Lézards qui y habitent vivent de la chasse aux pierres précieuses dans le magma refroidissant et les richesses ne demandent qu'à être ramassées. Mais les Dragons de Feu convoitent les trésors du Royaume Volcanique pour eux-mêmes et ne s'en sépareront pas facilement.

LE ROYAUME DE LA MER

Les côtes trompeuses et les barrières de sable de ce royaume ont provoqué la perte de nombreux vaisseaux. Des épaves dominent le paysage. Tout aussi tragique est la vue des ruines de la grande cité des Hommes Sirènes qui ont dominé les mers autour de Capra pendant les Périodes des Guerres mais qui ont beaucoup souffert aux mains des Velcrons..

Dans tout le royaume, l'influence des sujets de Capricorne se fait sentir. Sous le sable, des algues mutantes connues sous le nom de Quickvine se tapissent. Des Méduses traquent leurs proies sur les plages et des Hommes Requins, les plus mortelles de toutes les créatures des pronfondeurs ont semé la panique dans tout le pays.

LA CITE PERDUE

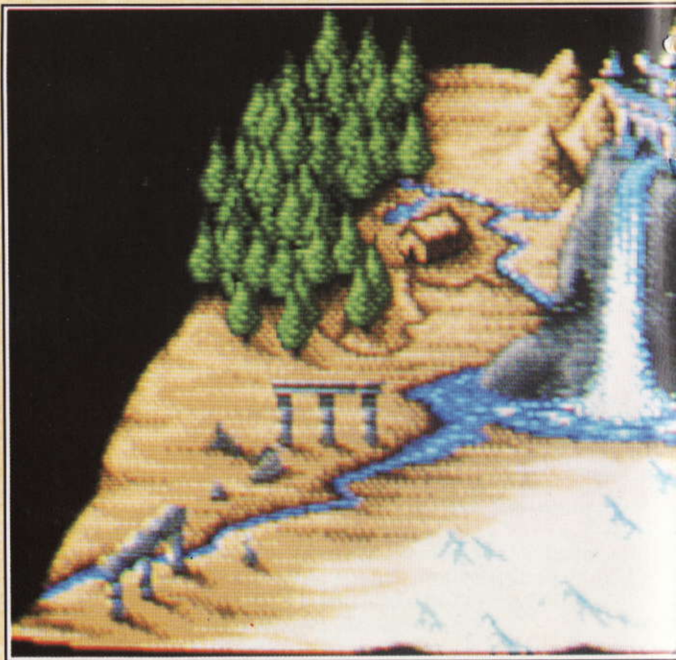
La Cité Perdue est abandonnée et méprisée de tous. Seuls les chercheurs de trésors intrépides osent s'y aventurer et peu d'entre eux en reviennent. Ceux qui ont réussi à en revenir parlent des statues de garde, des nombreux pièges et des nouveaux citoyens - Vignes des Rochers, Sorciers, Chiens de la Peste et Momies.

Autrefois la Cité était un joyau scintillant et ses hommes de science et de savoir avaient un pouvoir suprême. C'est pourquoi elle a été détruite. Sûrement, la Cité Perdue fournira une partie de ce qu'il faut pour la victoire finale.

LE ROYAUME DE GLACE

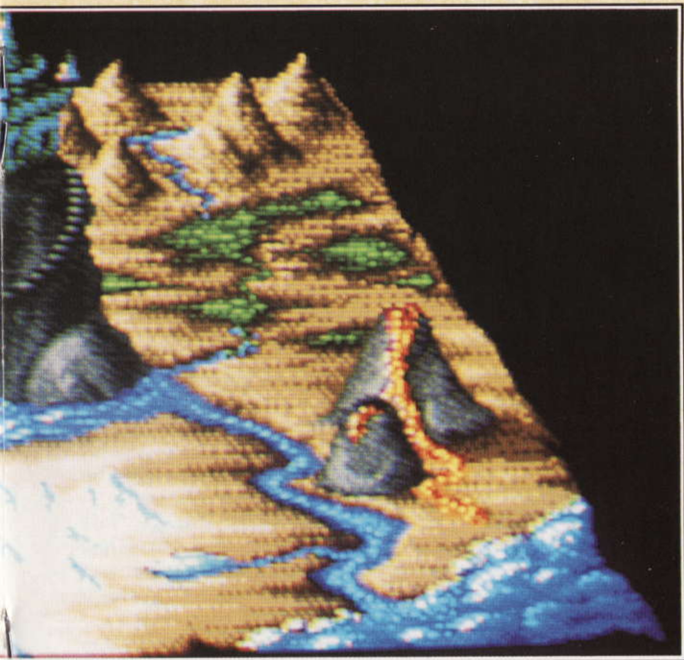
Les steppes Glaciales et les champs de neige du Royaume de Glace sont dangereux et mortels. Les habitants de ces

MAP O



Capra, home of the Eight Kingdoms, Is
Capra, terre des Huit Royaumes, Il
Capra, Sitz des Achten Königreiches,
Capra, sede degli Otto Regni, l'Isola di

F CAPRA



ınd of Magnus the Wizard-Peacekeeper.
: de Magnus le Sorcier-Pacificateur.
. die Insel Magnus des Friedenshüters.
Magnus il Mago-Guardiano della Pace.

déserts sont également dangereux. Des Rampeurs Emeraude vont de rocher en rocher, cherchant de la nourriture et des Dragons féroces utilisent leur puissant souffle-gelant pour piéger leur nourriture. De grands sorciers habitent également ce Royaume, cherchant l'isolement dont ils ont besoin pour préparer leurs sinistres sortilèges.

Les conditions sont toujours froides et difficiles mais les dangers de la neige, de la glace et des glissements soudains de glace peuvent transformer le voyage le plus simple en un horrible cauchemar. Quelle qu'elle soit, la clé de la défaite de Capricorne qui se trouve dans ce royaume, sera durement gagnée.

LE ROYAUME MAGIQUE

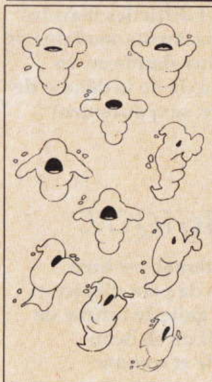
Le Royaume de Magnus, le Sorcier-Eternel, est bien étrange. Son peuple vit dans des maisons de pain d'épice et des routes de brique jaune mènent à une gallerie infinie de divertissements. Finalement, il a construit un château fantastique dont il se sert comme domicile et comme monument à la Paix.

Il y a installé la grande barrière des dimensions sombres et il l'a fermée avec une clé de bronze et une promesse. Si jamais la guerre revenait à Capra, la barrière serait enlevée et tout le mal qui se trouvait derrière serait lâché pour dévorer Capra.

D'une façon ou d'une autre, ce terrible destin s'est réalisé et Capricorne est maintenant assis sur le trône de Magnus, protégé par des Sorciers, des Zombies, des Vers, des Hommes Requins et autres créatures maléfiques. La Quête Finale finit ici, soit dans la gloire de la victoire, soit dans la défaite dévastatrice...

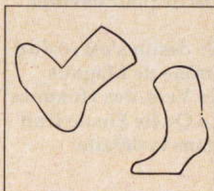
LES MONSTRES

FANTOMES



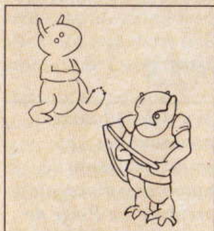
Partout où les aventuriers de Gauntlet rôdent, ils trouvent les repaires des non-morts. Les Fantômes sortent de leurs tombeaux, cherchant la vengeance ou tout ce qui vit encore! Même s'ils disparaissent après avoir tiré de l'énergie de leurs victimes, il vaut mieux éviter les Fantômes ou leur tirer dessus de loin.

ESPRITS FRAPPEURS



Les esprits inférieurs ont également été animés par la présence du Seigneur de la Pourriture. Les esprits frappeurs ont de nombreuses façons d'attaquer les vivants mais leur terrible sens de l'humour veut qu'ils éprouvent du plaisir à habiter dans des grandes bottes et à les faire donner des coups de pieds à leurs victimes.

RAMPEURS EMERAUDE



Ces bêtes vivaient autrefois dans les forêts du Royaume des Arbres. Maintenant, elles sont affamées de chair et peuvent également être trouvées partout ailleurs. Les plus petites sont déjà terribles car leur morsure est dangereuse. Les plus grosses, en revanche, marchent pratiquement à la verticale et les Velcrons leur ont donné une armure et des armes. Elles sont légèrement plus intelligentes et ont fait preuve de leur courage au combat. Une seule chose montre encore leur rapport avec les rampeurs plus petits: leurs puissantes mandibules avec lesquelles elles arrachent l'armure des adversaires tombés, pour faire un festin de leur chair.

SORCIERS

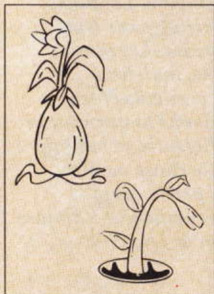


Les légions de Sorciers se sont dévoués à servir le Seigneur de la Pourriture et ont amené beaucoup de misère sur les peuples innocents de Capra. Leurs sortilèges de feu sont mortels, même pour un adversaire bien protégé par son armure.

Les apprentis sorciers portent un capuchon et aprennent l'art de traverser les murs. Une fois qu'ils ont maîtrisé cet art, ils deviennent des mages et portent un chapeau pointu en reconnaissance de leur rang. Les Sorciers-Mages peuvent téléporter, sembler apparaître et disparaître à volonté, tirant des boulets de plasma et

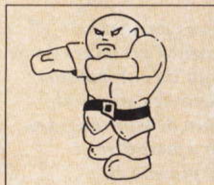
disparaître de nouveau. Quand ils attaquent en masse, il est difficile de savoir exactement combien ils sont car ils changent de place en un clin d'oeil.

PLANTES MEURTRIERES



Dans tout Capra, il y a des plantes énormes qui se nourrissent des voyageurs non avertis. Les Héros de Gauntlet sont à la première place sur leur liste de mets préférés! Le Piège de l'Homme de Venus attend que ses victimes s'approchent suffisamment et agissent à une très grande vitesse. Plusieurs catégories de Vignes mortelles peuvent se déplacer sur - ou à travers - le sol et s'enrouler autour de leur proie. La Quickvine tue ses victimes en les tirant sous les sables du Royaume de la Mer et en les y noyant. Les Vignes de Glace, d'autre part, agissent en enfonçant des frondes comme des piquets de glace dans le sol quand elles sentent la chaude présence de leur proie. D'autres types de Vigne sont tout aussi mortels...

ZOMBIES

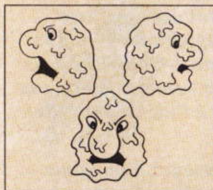


Capricorne a réveillé de nombreux cadavres ranimés pour tourmenter Capra. Les Zombies sont particulièrement dangereux car ils ne ressentent pas la douleur et doivent être entièrement détruits avant de pouvoir être vaincus. Encore plus terribles sont ceux qui ne sortent

jamais de la terre mais qui tendent leurs mains telles des griffes, essayant d'attirer les vivants dans le tombeau... Il y a beaucoup de Zombies dans les Royaumes de la Montagne et des Marécages et dans le Royaume Magique, près de la source du pouvoir de Capricorne.

Dans le Royaume de la Montagne, Capricorne a également soulevé les plus terribles criminels de tous les temps, revenus à cette dimension remplis d'une haine profonde pour toutes les choses vivantes. Le toucher de la mort reste sur toutes les Momies et leurs griffes causent des blessures terribles.

MONSTRES DE BOUE



Horribles créatures qui sont sorties de la terre de Capra, faites de boue ou de neige. Ce qui motive de tels êtres, ce qui les pousse à attaquer les créatures normales de chair et de sang, personne ne le sait. Rien ne les dissuade de leur but et elles peuvent endurer des punitions terribles avant de s'écrouler.

Elles attaquent d'une façon étrange en tirant de petites parties vivantes d'elles-mêmes qui attaquent la victime et se nourrissent de sa chair jusqu'à ce qu'elles soient repues et retournent à leur corps d'origine.

DRAGONS



Quand les premiers humains arrivèrent à Capra, les Dragon furent chassés presque jusqu'à extinction. Seuls deux types de dragons ont réussi à survivre. Les Dragons de Feu vivent dans le feu et le magma du Royaume Volcanique et

leurs souffles de feu peuvent réduire un Héros en cendres en quelques secondes. Les Dragons de Glace vivent dans les régions les plus éloignées du Royaume de Glace et leur souffle est si froid qu'il transforme la chair et le sang en crystaux fragiles. Dans les premières Quêtes de Gauntlet, les Dragons bloquaient souvent des passages essentiels et leur terrible pouvoir était capable de massacrer un héros en un instant. Maintenant, en plein air, ils sont encore plus terribles. Qui peut se mesurer à de tels monstres?

VERS



Engendrés dans les profondeurs du monde, les Vers sont des créatures hideuses avec un appétit d'ogres. Les Vers adorent les casse-croûte sur deux jambes et un grand nombre d'entre eux ont perdu courage à l'idée d'une telle mort.

Si le Ver ordinaire évoque une telle peur, essayez d'imaginer l'aspect terrifiant de la Larve de Ver à demi liquide, autant magma que chair. Sa chaude étreinte est quelque chose qu'aucun homme en pleine possession de ses sens ne voudrait ressentir...

SAUVAGES



Armés de lances rudimentaires, ces pauvres misérables ont été possédés par Carpricorne. Ils n'ont plus rien d'humain et ils se battent comme des automates, uniquement capables de tuer ou d'être tués.

CRABES



Le Crabe Géant a retrouvé une nouvelle jeunesse grâce à la pollution que Capricorne a lâchée dans toutes les mers autour de Capra. Plus intrépide que jamais, il s'est installé de plus en plus profondément dans les terres, se précipitant à l'attaque avec ses pinces mortelles.

MEDUSES



La Méduse, une autre créature marine devenue plus dangereuse depuis l'avènement de Capricorne. Sa piqûre mortelle a toujours été redoutée. Elle peut percer même l'armure la plus épaisse. Toutefois, les Méduses n'ont jamais existé en aussi grand nombre jsuqu'à maintenant et n'ont jamais tant haï la race humaine.

LES CHIENS DE LA PESTE



Ce sont des mastiffs énormes au poil vert dégarni et collé en paquets. Ils sont porteurs de toute une série d'horribles contagions. Immunisés contre toutes les maladies, ils sont toutefois victimes d'une folie particulière et deviennent fous-furieux, assoiffés de sang, quand ils attaquent.

LUTINS



Les lutins ont toujours aimé provoquer les habitants des Huit Royaumes, étant particulièrement fous de farces et de blagues idiotes. Petits et rapides, les Lutins sont difficiles à vaincre. Ils évitent le combat direct, préférant poser des embuscades à leurs victimes. Malheur à celui qui leur tombe entre les mains car le Lutin prend le plus grand plaisir à torturer ses prisonnniers avant de les soulager par la mort...

HOMMES REQUINS



Les hommes requins sont les tueurs les plus cruels et les plus insensés du monde. Ils ont fait de nombreuses guerres jusqu'à leur défaite finale et ils n'ont pas oublié la honte de cette défaite. Capricorne leur a donné la chance de retrouver leur grandeur. Certains sont directement à son service dans le Royaume Magique, d'autres se sont rendus au Royaume de la Mer pour reprendre la lutte.

Ils connaissent l'art de nombreuses armes mais le véritable plaisir de tuer d'un Homme Requin ne vient que quand il peut mettre en action ces rangées interminables de dents acérées. Le Baiser Sanguinaire d'un Homme Requin est une chose à laquelle peu survivent.

LA MORT



Les Velcrons sont une race maudite. Leur implication dans d'anciens rituels qu'il vaut mieux oublier a amené la misère à des millions mais, de plusieurs façons, ils ont enduré le pire eux-mêmes. Ils étaient autrefois de grands guerriers, mais leurs expériences avec la magie noire ont anéanti leur force. Puis, une dernière expérience leur a appris comment sucer la force vitale d'autres êtres vivants et comment téléporter instantannément dans les dimensions des ténèbres pour se reposer et se nourrir de ce qu'ils avaient volé.

Les Velcrons sont les plus grands alliés de Capricorne. Ils sont immunisés contre tout défi physique; seule la magie peut les dissoudre. Leur toucher est Mort et c'est par ce nom qu'ils sont également connus. On ne peut que s'attendre à ce que Capricorne ait beaucoup de Velcrons protégeant la plupart de ses précieuses possessions.

LES TRESORS

Bien que la Quête Finale soit parsemée de dangers, vous pourrez trouver de l'aide en chemin. Principalement, bien entendu, les Héros doivent avoir de la Nourriture pour survivre, mais la route de la victoire est facilitée s'ils réussissent à touver les aides magiques qui existent à profusion sur Capra.



La magie de Capra dépend pour sa puissance d'une essence distillée provenant des dimensions des ténèbres. Si elle est correctement concoctée, cette essence perd son pouvoir maléfique et devient un instrument de la plus pure magie.

Les alchimistes avaient préparé l'essence en potions et ces dernières donnent le pouvoir de lancer des sortilèges magiques. Bien entendu, celui qui s'y connaît en magie utilisera mieux ce pouvoir qu'un débutant. La potion peut soit être bue, pour un maximum d'efficacité, soit détruite pour que l'essence distillée agisse immédiatement sur toutes les créatures à sa portée.

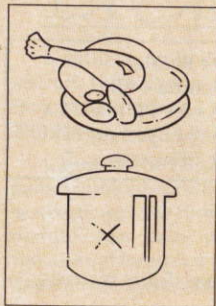
Le génie fou de Capricorne a trouvé un moyen de corrompre certaines potions pour qu'elles rendent impuissant quiconque les boirait. D'autre part, il y a des potions qui ont un pouvoir supérieur à la normale. En combinant l'essence avec d'autres ingrédients, tels que des ailes de dragons, les alchimistes ont créé des Potions qui améliorent la puissance de combat d'un Héros. Une Potion concoctée à partir d'essence et de plumes d'aigles, par exemple, garantit à son utilisateur une Vitesse de Tir plus rapide que l'éclair tandis qu'une autre, distillée à partir d'essence, de sang de lion et de carapace de tortue peut

transformer même un faible combattant en un puissant guerrier.

D'autres potions donnent le pouvoir de manipuler des sommes encore plus grandes d'énergie magique ou de lancer d'énormes missiles sur l'ennemi... Ces Potions spéciales donnent leurs pouvoirs pour un court instant mais elles sont une aide importante dans le combat contre Capricorne dont les agents chercheront à les détruire chaque fois qu'ils en auront la possibilité.



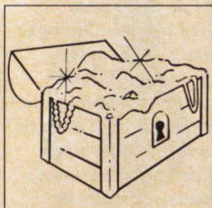
D'autres dispositifs de puissance magique peuvent être trouvés, bien que l'on en sache très peu à leur sujet. Autrefois, les articles magiques de grand pouvoir étaient chose commune mais ils ont disparu au fur et à mesure des années. Il en reste quelques uns à découvrir au cours de la Quête. Ceux que vous êtes le plus susceptible de trouver sont des Amulettes, inscrites de Runes puissantes, gravées avec une pointe trempée dans de l'essence. Ces Amulettes peuvent donner une grande puissance, telle que l'Invisibilité. Maniez-les avec soin!



Bien entendu, aucun Héros de Gauntlet ne pourrait survivre longtemps sans repas réguliers. Des conflits sans fin contre les forces du mal peuvent épuiser même la carrure la plus impressionnante et seuls une gourde de cidre et un morceau de viande peuvent ranimer les puissants. La richesse de Capra assure qu'il y a toujours de la nourriture en abondance pour revitaliser les Héros. Cependant, elle peut être facilement détruire pendant le combat. Capricorne a également ajouté

une arme nouvelle et sinistre à l'armure de ceux qui s'opposent aux Héros... certains des repas les plus appétissants ont été empoisonnés.

Finalement, une chose garantie de générer de l'intérêt est la vue du Coffre au Trésor. Comme ils ont pillé Capra, une grande partie de ce trésor s'est retrouvée entre les mains des Monstres. Il en est du devoir solennel de tous les Héros de libérer le plus possible du trésor.



De nombreux coffres sont restés grands ouverts et leurs richesses sont à prendre librement. D'autres sont fermés à clé et nécessitent les mêmes Clés qui ouvrent tant d'autres choses sur l'île. Un coffre vérouillé contient de la Nourriture, des Potions, du Trésor... et beaucoup d'autres choses de valeur. Ils peuvent également être dissimulés sous des trappes, alors faites attention. Les Velcrons eux-mêmes éprouvent un malin plaisir à se cacher à l'intérieur de certains coffres...

Telle est l'histoire de la Quête Finale. Au bout du chemin, la paix reviendra-t-elle à Capra ou le triomphe de Capricorne sera-t-il total? La réponse est entre vos mains, Ô Héros. Appuyez sur FIRE et le défi va commencer avec le mot "Bienvenue..."

GAUNTLET*™ III

In principio fu Gauntlet™, una pericolosa avventura contro potenti avversari.*

Poi venne Gauntlet™ II, la difficile spedizione per ripulire gli enormi sotterranei dai suoi terribili abitanti.*

E adesso ecco GAUNTLET™ III - La Caccia Finale.*

L'intera isola di Capra è in pericolo a causa del potente Signore della Rovina, Capricorno, che minaccia di scatenare la più tremenda delle guerre. Solo gli avventurieri più coraggiosi possono fermarlo...se sono fortunati.

LA CACCIA FINALE

L'antico mondo di Gauntlet è denso di misteri e di pericoli. In mezzo ad oceani tempestosi, la leggenda parla di una terra superiore a tutte le altre terre - Capra, sede degli Otto Regni, l'Isola di Magnus il Mago-Guardiano della Pace.

Capra aveva visto molte guerre durante la sua storia, guerre combattute tra gli abitanti delle sue terre, delle montagne e delle foreste. La morte e la desolazione avevano mietuto i loro macabri raccolti e sembrava che non ci fosse fine alla sofferenza e all'agonia. Poi, tanti secoli fa, venne un Mago a consigliare i sovrani dei Regni superstiti e a portarli

alla pace. Dopo aver risolto tutte le dispute e aver tracciato nuovi confini, il Mago aveva detto:

"Io ho portato la pace e la pace resterà. Da ognuno dei Regni rimasti prenderò un pezzetto con cui fondare un regno mio, il Regno della Magia. Qui erigerò delle Porte tra questo mondo e le dimensioni oscure che potrebbero divorarlo. Pertanto questa sarà la mia legge, la Legge di Magnus il Mago Eterno, il Mago Guardiano della Pace. Se tra i Regni di questa terra ci sarà mai guerra, queste Porte si apriranno facendo entrare tutte le orrende creature delle tenebre. Che questa sia la Pace Finale; perché se verrà infranta, tutta Capra sarà alla mercè dei divoratori".

I sovrani dei Regni non ebbero altra scelta che accettare la tregua, e così fu accordato - i sette Regni sarebbero diventati otto. Sulla scia di questo accordo, la pace arrivò finalmente su Capra e con essa la prosperità. Creature una volta nemiche, erano diventate amiche e per tre secoli tutto era andato per il meglio. Poi vennero i Velcrons.

Alcune leggende parlano di agili galere che sfioravano gli oceani tumultuosi, altre di vaste caverne che si erano aperte sulla superficie della terra. Qualunque fossero le loro origini, i Velcrons erano i servi di quelle macabre entità che si accalcavano dietro le Porte. Il loro scopo era uno solo, quello di portare gli Otto Regni di nuovo alla follia della guerra e provocare, così la loro estinzione.

Insidiosi e buoni conoscitori delle tradizioni, i Velcrons avevano sparso il seme del dubbio e della diffidenza tra le genti di Capra. Essi avevano riportato di nuovo lo spettro della morte violenta nella terra e malconsigliato Nobili e Regnanti. Alla fine, essi erano riusciti nel loro intento. Per una breve settimana - prima che la paura e la ragione imponessero di fermarsi - gli eserciti del Regno degli Alberi avevano marciato contro quelli delle Terre Paludose. Gli altri

Re erano accorsi rapidamente per ristabilire la pace, gettando sguardi ansiosi verso il Regno della Magia temendo il peggio. Quando non si erano visti segni degli orrori presagiti, tutti avevano reso grazie agli Dei per lo scampato pericolo.

Ma col passare dei mesi, la terra era stata colpita da una maledizione. I fiumi che provenivano dal Regno della Magia erano diventati pestilenziali, inquinati e senza vita.Nuovi corsi si erano formati, spargendo sempre più melma mortale. E il vento, dovunque soffiasse, portava con sé il fetore della decomposizione e della morte.

Quelli abbastanza coraggiosi da avventurarsi nel Regno della Magia - o almeno quei pochi che ne erano tornati - avevano raccontato di un nuovo Re, un essere il cui corpo era costellato delle sembianze di quelli che aveva divorato; un essere corrotto conosciuto come Capricorno che - in qualche modo - aveva catturato Magnus e preso il suo trono. I saggi avevano riflettuto ed erano arrivati a queste conclusioni. Durante le poche ore di follia che aveva quasi portato due Regni alla guerra, questo essere aveva varcato le Porte. Capricorno era l'araldo della fine.

E così Capra aveva compiuto la sua rovina. I raccolti si erano guastati portando la pestilenza. I poveri venivano falciati dalla Peste e da altre Malattie. Peggio ancora, però, le genti degli Otto Regni avevano ripreso a mormorare con odio l'una contro l'altra, mentre si tramava la guerra!

E così fu, che un appello venne fatto ai migliori campioni di tutta Capra. Otto sono adesso riuniti per questo, la sfida più grande nella saga di Gauntlet. Riusciranno a prevalere contro Capricorno e a respingere le sue orde oltre le Porte? Riusciranno a prevalere, anche se perfino il cibo che mangiano potrebbe essere avvelenato, anche se sono pochi quelli di cui possono fidarsi? Per amore di tutta Capra, lo dobbiamo sperare...

GLI EROI

THOR, IL GUERRIERO



Di tutti gli uomini, nessuno è più forte di Thor il Guerriero, figlio del Regno dei Vulcani, una terra aspra e inospitale, forgiatrice di grandi combattenti. Per tutto un decennio, la sua possente ascia da guerra ha abbattuto i nemici di Capra e minacciato quelli che avrebbero voluto disturbare la pace dell'isola. Dotato di esuberante robustezza e di forza senza uguali, la carica truce di Thor mette paura a tutti!

ARMATURA: - Cuoio Rigido (Eccellente)
POTENZA DI TIRO: - Lancio dell'Ascia (Buono)
CORPO A CORPO: - Ascia da Guerra (Eccellente)
MAGIA: - Scarsa
VELOCITÀ DI TIRO: - Scarsa

THYRA LA, VALCHIRIA



Il Regno delle Valchirie è la Città Perduta, una terra sommersa dove solo quelli dotati di forza eccezionale e di poteri magici possono sopravvivere. Thyra è una di questi. Tanti anni fa, abbandonata la sua casa, era partita in cerca di avventure e di tesori. Di tutte le Valchirie mai esistite, nessuna è stata più celebrata di Thyra dalla pelle di rame; la sua spada scintillante e il suo scudo intagliato di rune hanno scavato un solco in tutta Capra. Essa è una leggenda perfino tra il suo popolo.

ARMATURA: - Scudo (Eccellente)
POTENZA DI TIRO: - Pugnale (Scarso)
CORPO A CORPO: - Spada (Buono)
MAGIA: - Scarsa
VELOCITÀ DI TIRO: - Buona

MERLINO, IL MAGO



Pochi hanno studiato con Magnus e di questi nessuno è stato il discepolo più adatto di Merlino. Durante la sua permanenza nel Regno della Magia, egli ha appreso quasi tutto quello che il Maestro poteva insegnargli. Inoltre, egli aveva capito che la magia non poteva risolvere tutte le situazioni e infine aveva lasciato gli studi per viaggiare nel mondo alla ricerca di altri segreti. Adesso, alla sua conoscenza dell'arcano ha aggiunto grande capacità di lotta e un enorme coraggio.

*ARMATURA: - **Nessuna (Scarso).***
*POTENZA DI TIRO: - **Incantesimi (Scarso)***
*CORPO A CORPO: - **Pugnale (Scarso)***
*MAGIA: - **Eccellente***
*VELOCITÀ DI TIRO: - **Eccellente***

QUESTOR L,'ELFO



Un tempo, gli elfi costituivano una razza a parte e vivevano in quello che oggi è il Regno delle Foreste e lungo le coste del Regno del Mare. Ma le antiche guerre avevano distrutto questo popolo fiero, disperdendolo in tutta Capra. Lentamente, i loro villaggi isolati si erano estinti e quando finalmente venne la pace, essi erano già finiti. Questor era diventato l'ultimo della sua gente un decennio fa, quando aveva bruciato la sua casa nella Foresta insieme ai corpi della sua famiglia e degli amici uccisi in un'imboscata.

*ARMATURA: - **Cuoio (Buono)***
*POTENZA DI TIRO: - **Arco (Scarso)***
*CORPO A CORPO: - **Pugnale (Scarso)***
*MAGIA: - **Scarsa***
*VELOCITÀ DI TIRO: - **Eccellente***

PETRAS L,'UOMO-ROCCIA



Come si diceva che i primi uomini erano stati fatti dall'argilla, così a Capra era arrivata una razza di rocce viventi, che avevano preso dimora sulle montagne tra le aquile e vi avevano trascorso in pace le loro vite millenarie. Ma durante le guerre che avevano sconvolto l'isola, neanche le loro dimore furono risparmiate ed essi erano stati costretti a difendersi. Adesso i loro guerrieri sono tra i più temuti da tutti e Petras è il primo tra loro, un gigante di granito vivente.

ARMATURA: - ***Pietra Dura (Eccellente)***
POTENZA DI TIRO: - ***Pietre (Buono)***
CORPO A CORPO: - ***Clava di Pietra (Eccellente)***
MAGIA: - ***Scarsa***
VELOCITÀ DI TIRO: - ***Scarsa***

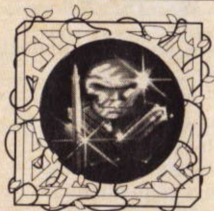
DRACOLIS, L'UOMO-LUCERTOLA



Un tempo, Dracolis era un ladro e un rinnegato, disprezzato per i suoi modi infidi come lo sono quelli di tutti gli abitanti delle Paludi. Fuggito di prigione, Dracolis era cambiato, diventando da allora l'amico dei poveri. Qualcuno dice che può anche permetterselo, visto che egli sembra sapere sempre dove c'è un tesoro da trovare e che i suoi atti coraggiosi sono sempre stati seguiti da cospicui aumenti del suo conto in banca...

ARMATURA: - ***Maglia di Ferro (Buono)***
POTENZA DI TIRO: - ***Fuoco (Buono)***
CORPO A CORPO: - ***Pugnale (Scarso)***
MAGIA: - ***Scarsa***
VELOCITÀ DI TIRO: - ***Modesta***

BLIZZARD, L'UOMO DI GHIACCIO



Chissà cos'è che anima questo formidabile guerriero? La sua faccia cristallina non tradisce emozioni, né egli dimostra paura o dubbio. Al contrario, egli si trova sempre in prima linea nella lotta contro il male, un guerriero votato alla distruzione di chiunque attenti alla Pace di Magnus. La sua arma migliore è il lungo pugnale che porta sempre con sé, il cui minimo tocco congela il nemico fin nelle ossa...

ARMATURA: - **Dura Pelle di Ghiaccio (Eccellente)**
POTENZA DI TIRO: - **Gelo (Scarso)**
CORPO A CORPO: - **Pugnale (Scarso)**
MAGIA: - **Scarsa**
VELOCITÀ DI TIRO: - **Eccellente**

NETTUNO, IL SIRENO



I Sireni del Regno del Mare, un popolo fiero e altezzoso, erano stati coinvolti in molte delle guerre prima della venuta di Magnus. Dal tempo della Pace, tuttavia, essi avevano riconosciuto i loro torti e ora, per tradizione, ogni Principe del Sangue intraprende viaggi in altre terre per capire i popoli e portare il proprio aiuto. Nettuno, il più grande dei Principi, era partito per un simile viaggio e non era più tornato. Per lui, il modo migliore di servire il suo popolo era quello di distruggere i nemici lontano dalle ventose spiagge di casa.

ARMATURA: - **Vesti (Scarso)**
POTENZA DI TIRO: - **Incantesimi (Eccellente)**
CORPO A CORPO: - **Tridente (Scarso)**
MAGIA: - **Scarsa**
VELOCITÀ DI TIRO: - **Buona**

I REGNI

IL REGNO DEGLI ALBERI

Il Regno degli Alberi era stato fondato dagli abitanti degli alberi delle grandi foreste. Queste creature vivevano pacificamente, allevando piccoli animali in recinti a terra e raccogliendo frutti e bacche. Ma il contagio proveniente dal Regno della Magia si era diffuso anche tra di loro. Perfino alcune piante, adesso, avevano assunto forme sinistre e gli Insetti Smeraldo che infestano quella terra sono micidiali.

La base di Capricorno in questa landa è un enorme cimitero in cui si trova un antico tempio. Qui, da qualche parte, ci sono i mezzi per sconfiggere i servi di Capricorno nelle foreste, se solo si riuscisse a trovarli...

IL REGNO DELLE MONTAGNE

Sospesi su abissi spaventosi, fragili sentieri e ponti oscillanti si inerpicano verso il cuore del Regno delle Montagne. Qui si dice vi sia un grande tesoro. Per molti che avevano intrapreso questa strada, quel tesoro era stato il passaporto per la morte. Per gli Eroi di Gauntlet, la strada porta alla sconfitta di Capricorno in questa parte di Capra.

Ma la strada è pericolosa. Destati dai negromanti e dai maledetti Velcron, spiriti, zombies si levano per attaccare. Questa è una terra da passare in fretta, poiché chi si attarda vi rimane per sempre.

IL REGNO DELLE PALUDI

Il Regno delle Paludi è una regione inospitale. Solo coloro che conoscono gli intricati sentieri e passaggi segreti possono

sperare di sopravvivere a lungo, poichi le paludi sono micidiali e popolate da creature immonde e infette. Vermi, Insetti Smeraldo, Cani Appestati ed altri, sono in agguato su coloro che si staccano dalle isole.

Nelle viscere delle Paludi c'è un Palazzo, dove le genti di questo luogo pestilenziale hanno ammucchiato i loro maggiori tesori. Tra questi, si dice vi sia la terza parte della chiave per sconfiggere Capricorno. Tuttavia, qui c'è anche tanto pericolo, specie dove la Morte vaga per i corridoi.

IL REGNO DEI VULCANI

Di tutti gli orrori che Capricorno ha scatenato su Capra, il più grandi di tutti sono i Draghi di Fuoco. Tra tutte le terre, essi hanno scelto questa come dimora e sbarrano la via verso i successo.

Il Regno dei Vulcani è un luogo violento, dove il magma del nucleo del mondo erutta sulla superficie del pianeta uccidendo tutto quello che tocca. Gli Uomini Lucertola che vi abitano vivono cercando pietre preziose tra la lava che si raffredda e la ricchezza è a portata di mano. Ma i Draghi di Fuoco vogliono tenersi i tesori del Regno dei Vulcani per se e non li lasciano facilmente.

IL REGNO DEL MARE

Le coste e le secche insidiose di questo Regno sono state la fine di molte navi. I relitti dominano il panorama. Ugualmente tragica è la vista delle rovine della grande città dei Sireni, che avevano dominato i mari intorno a Capra durante le Ere della Guerra ma che avevano subito le sofferenze inflitte dai Velcrons. In tutto il reame, si può sentire l'influenza nefasta dei servi di Capricorno. Sotto la

sabbia è in agguato l'alga mutante Quickvine. Le meduse infestano le spiagge e gli Uomini-Squalo, le più letali creature degli abissi, hanno portato l'inferno nella terra.

LA CITTA' PERDUTA

La Città Perduta è abbandonata ed evitata da tutti. Solo temerari cercatori di tesori hanno osato entrarvi e solo pochi ne sono tornati. Quelli che ce l'hanno fatta, raccontano di statue guardiane, di molte trappole e tagliole per gli incauti e dei suoi nuovi abitanti - Liane Rocciose, Stregoni, Cani Appestati e Mummie.

Un tempo la Città era un gioiello risplendente e i suoi uomini di scienza regnavano supremi. Per questo era stata distrutta. Sicuramente, la Città Perduta potrà fornire le parti mancanti per la vittoria finale.

IL REGNO DEI GHIACCI

Le steppe desolate e i campi di neve del Regno dei Ghiacci sono infidi e mortali. Gli abitanti di questo deserto sono ugualmente nocivi. Insetti Smeraldo sgattaiolano tra le rocce in cerca di cibo e Draghi feroci si procurano il cibo con il loro potente fiato congelatore. Anche qui ci sono grandi stregoni, in cerca della solitudine occorrente per preparare le loro triste negromanzie e sortilegi.

Le condizioni sono sempre di gelo e di difficoltà, ma i pericoli della neve, del ghiaccio e di improvvise slavine rendono anche un semplice trasferimento in un incubo.Qualunque indizio vi sia qui per sconfiggere Capricorno, verrà pagato a caro prezzo.

IL REGNO DELLA MAGIA

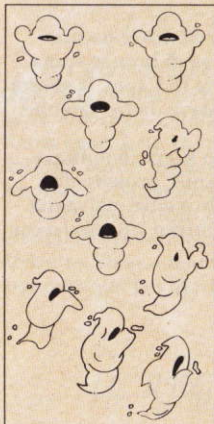
Il Regno di Magnus, il Mago Eterno, è davvero strano. Il popolo vive in casette di marzapane e strade di mattoni gialli portano ad uno sterminato parco dei divertimenti. Infine, egli aveva costruito un castello fantastico, sia come monumento alla Pace sia come sua abitazione.

Qui egli aveva posto la grande sbarra contro le oscure dimensioni e l'aveva chiusa con una chiave di bronzo e una promessa. Se ci fosse stata di nuovo guerra in Capra, la sbarra sarebbe stata rimossa e tutto il male che stava dietro sarebbe uscito per consumare Capra.

In qualche modo, questo terribile fato si era compiuto e Capricorno adesso siede sul trono di Magnus, protetto da Stregoni, Zombies, Vermi, Uomini-Squalo e altre malvagità. La Caccia Finale termina qui, o con un glorioso successo o con una sconfitta polverizzante...

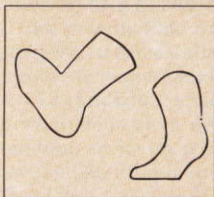
I MOSTRI

SPIRITI



Dovunque vadano gli avventurieri di Gauntlet, troveranno i pascoli dei non morti. Spiriti usciranno dalle tombe, assetati di vendetta su chiunque sia ancora vivo! Anche se scompaiono dopo aver succhiato l'energia delle loro vittime, gli Spiriti devono essere evitati o colpiti da lontano.

POLTERGEIST



Anche gli spiriti minori sono stati animati dalla presenza del Signore della Rovina. I Poltergeist hanno molti modi di attaccare i viventi, ma è parte del loro maligno senso del l'umorismo che preferiscono abitare dentro grossi scarponi che fanno muovere per tirare calci alle loro vittime...

INSETTI SMERALDO



Queste bestie una volta vivevano solo nelle foreste del Regno degli Alberi. Adesso sono affamate di carne e si trovano dovunque. Quelli piccoli sono già abbastanza nocivi per via del morso pericoloso. Ma quelli grandi camminano addirittura in piedi e i Velcrons li hanno dotati di armature e di armi. Sono un po' più intelligenti e sono coraggiosi in battaglia. In comune con quelli più piccoli hanno le poderose mandibole con cui sbranano gli avversari caduti cibandosi delle loro carni.

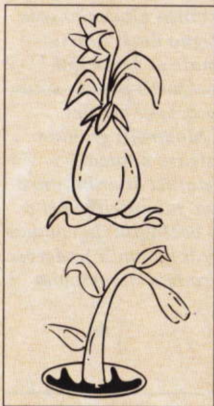
GLI STREGONI



Legioni di Stregoni votati al servizio del Signore della Rovina hanno portato la sventura sui popoli innocenti di Capra. I loro incantesimi di fuoco sono micidiali, anche per avversari ben corazzati.

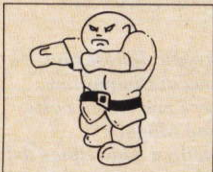
Gli apprendisti stregoni indossano mantelli con cappuccio e imparano l'arte di passare per i muri. Una volta imparata, diventano Maghi e indossano un cappello a cono tipico del loro rango. Gli Stregoni-Maghi possono teletrasportarsi, apparendo e scomparendo a piacere, sparando le loro scariche di plasma e scomparendo di nuovo. Quando attaccano in massa è difficile sapere quanti sono, visto che si spostano da una parte all'altra più rapidamente di un battito di ciglia.

PIANTE CARNIVORE



Per tutta Capra, ci sono enormi piante che si cibano di viandanti incauti. Gli Eroi di Gauntlet sono il loro cibo preferito! L'Acchiappamosconi attende che le vittime si avvicinino a sufficienza e poi colpisce con grande rapidità. Molte specie di Liane mortali riescono addirittura a spostarsi sul terreno e ad avvinghiarsi alla preda. La Quickvine uccide le sue vittime trascinandole sotto la sabbia del Regno del Mare affogandole. Le Liane di Ghiaccio, d'altra parte, colpiscono con scariche di aghi di ghiaccio quando sentono la presenza del calore delle vittime. Altri tipi di Liane sono ugualmente mortali...

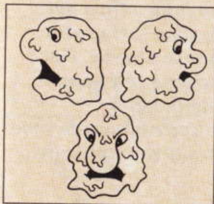
ZOMBIES



Capricorno ha risvegliato molti corpi rianimati per tormentare Capra. Gli Zombies sono particolarmente pericolosi perché non sentono il dolore e devono essere distrutti completamente prima di poterli sconfiggere. Ancora più spaventosi sono quelli che non escono mai dalle tombe, ma che cercano di afferrare i viventi con mani adunche per trascinarli nella fossa...Gli Zombies sono numerosi nei Regni delle Montagne e delle Paludi, oltre al Regno della Magia, vicini alla fonte di potere di Capricorno.

Nel Regno delle Montagne, Capricorno ha inoltre fatto riapparire i più famigerati criminali delle epoche passate, che tornano in questa dimensione pieni di odio profondo per tutto ciò che vive. Tutte le Mummie hanno un tocco mortale e i loro artigli provocano ferite spaventose.

I MOSTRI DI FANGO



Ributtanti creature sono sorte dalla terra di Capra, fatte di fango o neve. Cosa spinga questi esseri ad attaccare creature normali di carne e ossa, nessuno lo sa. Niente li distoglie dal loro scopo e prima di crollare possono resistere ai colpi più tremendi. Esse attaccano in un modo bizzarro, sparando piccole parti viventi di sé stesse, che si attaccano alle vittime nutrendosi delle loro carni fino a scoppiare e poi tornano nel proprio corpo.

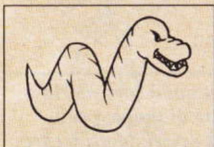
I DRAGHI



Quando i primi uomini vennero su Capra, i Draghi erano stati cacciati fino all'estinzione. Ne erano rimasti solo due tipi. I Draghi di Fuoco vivono tra le fiamme e la lava dei Regno dei Vulcani e il loro fiato infuocato può incenerire un Eroe in pochi secondi. I Draghi di Ghiaccio vivono nelle parti più remote del Regni dei Ghiacci e il loro fiato è talmente gelido da trasformare la carne e il sangue in fragili cristalli. Nei primi Gauntlet, i Draghi erano posti a guardia di passaggi vitali con la loro terribile potenza che poteva uccidere in un istante anche il più forte

degli Eroi. Adesso che sono all'aperto, sono ancora più paurosi. Chi può affrontare queste belve?

I VERMI



Nati nelle viscere del mondo, i Vermi sono delle creature orrende dall'appetito vorace. I Vermi adorano la prospettiva di un pranzetto a due gambe e molti se la sono fatta sotto davanti a questa morte orribile. E se i Vermi normali suscitano tali paure, immagina l'aspetto terrificante dei Vermi della Lava, semiliquidi, fatti di lava e di carne. Le loro spire infuocate sono qualcosa che nessun uomo sano di mente desidera incontrare...

I BARBARI



Armati di lance primitive, questi poveri disgraziati sono stati indemoniati da Capricorno. Di loro non resta niente di umano e combattono come automi, capaci solo di uccidere o di essere uccisi.

I GRANCHI



Il Granchio Gigante è stato rinvigorito dall'inquinamento scatenato da Capricorno nei mari di Capra. Più audaci che mai, essi sono stati visti sempre più all'interno, mentre corrono all'attacco con le loro chele micidiali.

LE MEDUSE



Un'altra creatura marina che dopo l'avvento di Capricorno è diventata pericolosa è la Medusa. La sua puntura è sempre stata temuta, perché può penetrare anche la più robusta armatura. Tuttavia, le Meduse non sono mai state numerose come adesso e non hanno mai odiato l'uomo in questo modo.

I CANI APPESTATI



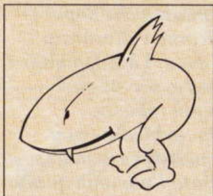
Questi sono enormi mastini dal mantello a chiazze verdi che portano tutta una serie di schifose infezioni. Immuni essi stessi alle malattie, sono tuttavia vittime di una pazzia particolare e quando attaccano, viene colpito da una terribile agitazione.

I FOLLETTI



I Folletti si sono sempre divertiti a tormentare gli abitanti degli Otto Regni con scherzi e bravate insensate. Piccoli e rapidi, i Folletti sono difficili da battere. Essi evitano lo scontro diretto, preferendo fare imboscate alle loro vittime. Guai a coloro che cadono inermi nelle loro mani, poiché i Folletti amano torturare i loro prigionieri prima di ucciderli...

GLI UOMINI-SQUALO



Questi sono i più crudeli e spietati assassini del mondo. Essi avevano combattuto molte guerre, fino a quando non erano stati sconfitti definitivamente. Gli Uomini-Squalo non hanno mai dimenticato la vergogna di quella sconfitta. Capricorno, adesso, gli ha dato la possibilità di tornare di nuovo grandi. Alcuni di loro sono al suo diretto servizio nel Regno della Magia, altri si sono diretti verso il Regno del Mare per riprendere la lotta. Essi conoscono molte armi, ma il piacere di uccidere per un Uomo-Squalo è quello di mettere in azione le sue infinite file di denti affilati come rasoi. Il Bacio Sanguinoso di un Uomo-Squalo è qualcosa a cui pochi sopravvivono.

LA MORTE



I Velcrons sono una razza maledetta. Una volta essi erano dei guerrieri alti, ma i loro esperimenti con la magia nera aveva estinto la loro forza. Allora, un ultimo folle esperimento gli aveva insegnato a succhiare la linfa vitale da altri esseri e a teleportarsi nelle dimensioni delle tenebre istantaneamente, per riposare e nutrirsi con quello che avevano rubato.I Velcrons sono i maggiori alleati di Capricorno. Essi sono immuni alle pressioni psicologiche - solo la magia li può dissolvere. Il loro tocco è la Morte e questo è anche l'altro loro nome. E' quindi normale che Capricorno disponga di molti Velcrons a guardia del suo più prezioso possedimento.

I TESORI

Sebbene la Caccia Finale sia piena di pericoli, lungo la strada si trova anche qualche aiuto. Prima, naturalmente, gli Eroi devono avere del Cibo per sopravvivere, ma la via della vittoria può essere resa più facile se trovano gli ausili magici che esistono a profusione su Capra.



La potenza della magia di Capra dipende da un'essenza distillata delle dimensioni oscure. Manipolata accortamente, questa essenza perde il suo potere malvagio e diventa uno strumento di magia purissima.

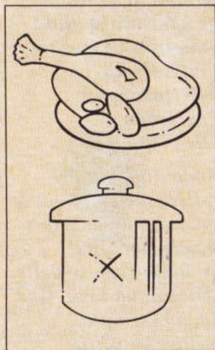
Gli alchimisti avevano distillato l'essenza in pozioni che conferiscono il potere di lanciare grandi incantesimi. Naturalmente, chi è addestrato alla magia farà un uso migliore di questo potere di chi non è addestrato. La pozione può essere bevuta per il massimo effetto, oppure distrutta in modo che le stille dell'essenza agiscano immediatamente su qualunque creatura nelle vicinanze.

Il genio folle di Capricorno ha trovato il modo di inquinare alcune delle pozioni, così che queste immobilizzano chiunque le beva. D'altra parte, ci sono pozioni che conferiscono maggiori poteri del solito. Combinando le essenze arcane con altri ingredienti, come ali di drago, gli alchimisti hanno creato delle Pozioni che aumentano le capacità combattive di un Eroe. Una pozione composta con le penne di un'aquila, ad esempio, conferisce una Velocità di Tiro fulminea, mentre un'altra, distillata dall'essenza, dal sangue di leone e dal guscio di tartaruga, trasforma un combattente debole in un possente guerriero.

Altre pozioni conferiscono il potere di manipolare quantità ancora maggiori di energia magica, oppure di sparare missili enormi sul nemico...Queste Pozioni durano poco ma sono un aiuto importante nella lotta contro Capricorno, i cui agenti cercano di distruggerle quando possono.



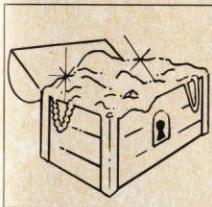
Si possono trovare anche altri congegni magici, anche se non si sa molto su di essi. Una volta, gli oggetti magici di grande potere erano piuttosto comuni, ma con gli anni si sono rarefatti. Ne rimangono alcuni, da scoprire durante la Caccia. Quelli che si trovano di solito sono gli Amuleti con iscrizioni di potenti Rune, incise con punteruoli intrisi di essenza. Questi Amuleti portano un grande potere - come l'Invisibilità. Maneggiali con cura!



Naturalmente, nessun Eroe di Gauntlet potrebbe sopravvivere a lungo senza pasti regolari. La lotta continua con le forze del male indebolirebbe anche la costituzione più robusta, ma basta anche una fiasca di sidro o un pezzo di carne per rinvigorire il corpo. La ricchezza di Capra assicura l'abbondanza di cibo per rivitalizzare gli Eroi. Ma questo, però, può essere distrutto durante i combattimenti. Inoltre, Capricorno ha aggiunto un'altra arma sinistra all'arsenale dei nemici degli Eroi ... alcuni dei pasti più appetitosi sono stati avvelenati...

Infine, una cosa che garantisce il destarsi dell'interesse è la vista dello Scrigno del Tesoro. Dopo aver saccheggiato Capra,

molti dei tesori sono finiti nelle mani dei Mostri. E' dovere solenne di tutti gli Eroi recuperarne il massimo possibile.



Molti scrigni sono completamente aperti e il contenuto si può prendere liberamente. Altri sono chiusi e richiedono le stesse Chiavi che aprono tante altre cose sull'isola. Uno scrigno chiuso può contenere Cibo, Pozioni, Tesori...e tante altre cose che possono essere utili. Possono anche nascondere trappole diaboliche - per cui stai in guardia. Anche gli stessi Velcrons si divertono a nascondersi in alcuni scrigni...

Questo, quindi, è il racconto della Caccia Finale. Alla fine tornerà la pace su Capra, o si completerà il trionfo di Capricorno? La risposta è tutta nelle tue mani, Eroe. Premi FUOCO e la sfida avrà inizio con la parola "Welcome..." (Benvenuto)



THOR
The Warrior



DRACOLIS
The Lizard



MAGNUS
The Wizard



PETRAS
The Rockman



QUESTOR
The Elf



NEPTUNE
The Merman



THYRA
The Valkyrie



BLIZZARD
The Iceman





U.S.GOLD Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel:021 625 3366